

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Berpikir

Berpikir merupakan suatu kegiatan mental yang dialami seseorang bila mereka dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang harus di pecahkan. Suryabarata berpendapat bahawa berpikir merupakan proses atau jalannya. Proses berpikir itu pada pokoknya terdiri dari 3 langkah, yaitu pembentukan pemikiran, pembentukan pendapat, penarikan kesimpulan. Pandangan ini menunjukkan jika seorang dihadapkan pada situasi, maka dalam berpikir, orang tersebut akan menyusun hubungan antara bagian-bagian informasi yang direkam sebagai pengertian-pengertian. Kemudian orang tersebut membentuk pendapat-pendapat yang sesuai dengan pengetahuannya. Setelah itu, ia akan membuat kesimpulan yang digunakan untuk membahas atau mencari solusi dari situasi tersebut.¹

Ruggiero mengartikan berpikir sebagai suatu aktivitas mental untuk membantu memformulasikan atau memecahkan suatu masalah, membuat suatu keputusan, atau memenuhi hasrat keingintahuan. Pendapat ini menunjukkan bahwa ketika seseorang merumuskan suatu masalah, memecahkan masalah, ataupun ingin memahami sesuatu, maka ia melakukan aktifitas berpikir.²

De Bono membedakan antara 2 tipe berpikir, yaitu berpikir lateral dan berpikir vertikal. Berpikir lateral mengacu pada penemuan petunjuk-petunjuk baru dalam mencari ide-ide, sedangkan berpikir vertikal berhadapan dengan

¹ Tatag yuli eko siswono. *Model pembelajaran matematika berbasis pengajaran dan pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif*, (surabaya, Unesa University Press. 2008) hal 12

² *Ibid*,..... hal 13

perkembangan ide-ide dan pemeriksaannya terhadap suatu kriteria objektif. Pemikiran vertikal adalah selektif dan berurutan yang bergerak hanya jika terdapat suatu petunjuk dalam gerakannya. Pemikiran lateral adalah generatif yang dapat meloncat dan bergerak agar dapat membangun suatu petunjuk baru.

2. Kemampuan Berpikir Kreatif

Sebelum menjabarkan pengertian tentang berpikir kreatif, terlebih dahulu akan diartikan kata perkata yaitu: kata berpikir dan kata kreatif.

Berpikir adalah daya jiwa manusia yang dapat meletakkan hubungan-hubungan antara ketahuan manusia.³ Pendapat Sumadi Suryabarata menyatakan bahwa berpikir adalah suatu keaktifan pribadi manusia yang mengakibatkan penemuan yang terarah kepada suatu tujuan.⁴

Pendapat Guilford berpikir di bagi menjadi 3 kategori yaitu: kognitif, produktif, dan evaluatif. Kemampuan kognitif melibatkan pengakuan dan kesadaran terhadap informasi, kemampuan produktif menggunakan dan membangkitkan informasi baru, dan kemampuan evaluatif menilai apakah hasil belajar tepat atau memenuhi syarat.⁵

Kreatif berasal dari bahasa Inggris *create* yang artinya mencipta. Adalah kemampuan memproduksi berbagai gagasan, aktivitas, dan obyek baru, dan seringkali muncul dalam bentuk pemikiran bercabang.⁶ Dapat pula diartikan sebagai suatu kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data,

³ Agus Suyanto, *Psikologi Umum*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1993), hal. 56

⁴ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 1996)

⁵ James, R. Evans, *Berpikir Kreatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), hal. 45

⁶ Kelvin Seifert, *Manajemen Pembelajaran dan intruksi Pendidikan*, (Yogyakarta: PT. IRCisoD, 2008), hal. 165

informasi, atau unsur-unsur yang ada. Jika seseorang memiliki banyak kemampuan jawaban terhadap suatu masalah dengan penekanan pada kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban maka ia dinamakan kreatif.⁷

Dari penjelasan melalui pengertian tentang berpikir dan kreatif di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa berpikir kreatif adalah suatu proses berpikir yang mampu memecahkan masalah dengan cara orisinal dan berguna. Di dalamnya terkandung proses mental memadukan sedemikian rupa, sehingga muncul bentuk-bentuk dan pola baru yang lebih baik dan lebih berguna untuk memenuhi kebutuhan manusia secara normatif.⁸ Secara singkatnya adalah suatu proses dialektis selama berpikir yang mampu memproduksi berbagai gagasan, aktivitas dan obyek baru.

3. Ciri-ciri Karakteristik Berpikir Kreatif

Menurut wicoff individu yang kreatif membawa makna atau tujuan baru dalam suatu tugas, menemukan penggunaan baru, menyelesaikan masalah atau memberikan nilai tambah atau keindahan. Munandar mengemukakan ciri-ciri pribadi yang kreatif yaitu: imajinatif, mempunyai minat yang luas, mandiri dalam berpikir, penuh energi, percaya diri, berani mengambil resiko, dan berani dalam pendirian dan keyakinan. Adapun yang termasuk ciri-ciri karakteristik kemampuan berpikir kreatif menurut munandar sebagai berikut:⁹

⁷ Tuhana Taufiq Andrianto, *Cara Cerdas Melejitkan IQ Kreatifitas Anak*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013, hal.91

⁸ Risye Amarta, *Agar Kamu Menjadi Pribadi Kreatif*, (Yogyakarta: Sinar Kejora, 2013), hal 43.

⁹ *Ibid.*, hal 32

1. *Fluency* (keterampilan berpikir lancar)

a. Definisi

- 1) Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan.
- 2) Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.
- 3) Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

b. Perilaku

- 1) Mengajukan pertanyaan
- 2) Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan
- 3) Mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah
- 4) Bekerja dengan cepat
- 5) Dapat dengan cepat melihat kesalahan atau kekurangan pada suatu objek atau situasi.

2. *Flexibility* (ketrampilan berpikir luwes)

a. Definisi

- 1) Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.
- 2) Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda
- 3) Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda
- 4) Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.

b. Perilaku

- 1) Memberikan macam-macam interpretasi terhadap suatu gambar, cerita atau masalah
- 2) Menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda

- 3) Jika diberi suatu masalah biasanya memikirkan macam-macam cara yang berbeda untuk memecahkannya.

3. *Originality* (ketrampilan berpikir orisinal)

a. Definisi

- 1) Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik
- 2) Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri
- 3) Mampu membuat kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur

b. Perilaku

- 1) Memikirkan masalah-masalah atau hal-hal yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain
- 2) Mempertanyakan cara-cara lama dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru
- 3) Memiliki cara berpikir lain daripada yang lain
- 4) Lebih senang mensintesis daripada menganalisis situasi

4. *Elaboration*

a. Definisi

- 1) Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk
- 2) Menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik

b. Perilaku

- 1) Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci
- 2) Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain

- 3) Mencoba menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh
- 4) Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana
- 5) Menambahkan garis-garis atau warna-warna dan detail terhadap gambaranya sendiri atau orang lain
- 6) Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci.

5. Ketrampilan mengevaluasi

a. Definisi

- 1) Menentukan patokan evaluasi sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat atau suatu tindakan bijaksana
- 2) Mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka
- 3) Tidak hanya mencetuskan gagasan tetapi juga melaksanakannya

b. Perilaku

- 1) Memberikan pertimbangan atas dasar sudut pandangannya sendiri.
- 2) Menganalisis masalah atau penyelesaian secara kritis dengan selalu menanyakan “mengapa?”
- 3) Mempunyai alasan yang dapat dipertanggung jawabkan untuk mencapai suatu keputusan
- 4) Pada waktu tertentu tidak menghasilkan gagasan tetapi menjadi peneliti atau penilai yang kritis
- 5) Merancang suatu rencana kerja dari gagasan yang tercetus

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian berpikir kreatif adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan

dan menyelesaikan masalah dan dapat menciptakan ide, gagasan, cara metode, dan proses yang baru dan inovatif dengan indikatornya adalah *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration*, dan *evaluasi*.

4. Strategi Berpikir Kreatif

Untuk mengajarkan keterampilan berpikir kreatif, guru tidak lagi dapat menggunakan model pembelajaran yang konvensional, di mana guru sebagai pusat pembelajaran. Siswa lebih banyak diberi peluang untuk membangun pengetahuan dan pengalamannya dengan cara mereka sendiri.¹⁰ Siswa harus bergulat dan bersusah-payah dengan ide-ide, berdiskusi, dan akhirnya mampu membuat sebuah konsep pemahaman awal atas pengetahuan yang sedang mereka pelajari. Lantas bersama guru, siswa akan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam melalui aktivitas berdiskusi dan bekerja kelompok di kelas maupun di luar kelas.¹¹

Untuk melakukan proses sebagaimana dikemukakan, maka berbagai model dan strategi pembelajaran perlu diketahui dan diterapkan. Model dan strategi pembelajaran tersebut pada dasarnya dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa, salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif. Keterampilan berpikir kreatif memiliki empat pilar, dan empat pilar tersebut sering kali dikatakan sebagai komponen pendekatan ilmiah, yaitu:

1. *Associating* adalah Keterampilan mengkoneksikan sejumlah perspektif dari beragam disiplin yang berbeda sehingga membentuk gagasan yang kreatif. Asosiasi menggunakan kemampuan dan kekayaan wawasan dan

¹⁰ Euis Ismayati dan Luthfiah Nurlaela, *Strategi Belajar Berpikir Kreatif*, (Yogyakarta: Ombak (Anggota IKAPI 2015), hal 14

¹¹ *Ibid*,..., hal 14

mengaplikasikannya dalam bidang tertentu sehingga menghasilkan temuan baru yang inovatif.

2. *Questioning* adalah Peserta didik yang kreatif adalah peserta didik yang selalu bertanya. Mereka memunculkan serangkaian pertanyaan yang mereka rumuskan sehingga mendapatkan aneka gagasan baru. Di balik pertanyaan terbentang luas hamparan gagasan kreatif yang menunggu untuk diekspresikan.
3. *Observing* adalah Kemampuan melakukan observasi telah melahirkan banyak ide. Kemahiran peserta didik melakukan observasi dan ketajaman mencium peluang mengembangkan inovasi di baliknya, merupakan energi peserta didik berkreasi.
4. *Experimenting* adalah Peserta didik yang kreatif tidak takut melakukan kesalahan.

Peserta didik akan melakukan percobaan berulang-ulang untuk sesuatu yang ingin dia ketahui, sampai dia menemukan jawaban atas pertanyaannya. Mereka juga tak pernah takut ketika eksperimen gagasannya itu kandas. Mereka selalu terus mencoba dan mencoba, sehingga gagasannya berubah menjadi kenyataan.

Jika pembelajaran mengacu kepada proses kreatif, pembelajaran harus dimulai dari menemukan masalah, memecahkannya hingga mengkomunikasikan hasilnya. Untuk mengembangkan berpikir kreatif mahasiswa, salah satu yang dapat dilakukan guru adalah, melempar pertanyaan yang bersifat terbuka (divergen). Pertanyaan terbuka memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan jawaban benar lebih dari satu dan berbeda sehingga mendorong peserta didik berpikir fleksibel atau lentur.

Salah satu strategi pembelajaran yang sesuai digunakan untuk peningkatan berpikir kreatif adalah strategi pembelajaran induktif. Pembelajaran induktif yang dimaksud meliputi inkuiri, pemecahan masalah, *discovery*, dan metode saintifik.

a. Inkuiri

Pembelajaran inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki sesuatu (benda, manusia, atau peristiwa) secara sistematis, kritis, logis, analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Pembelajaran inkuiri menekankan pada proses mencari dan menemukan. Materi pelajaran tidak diberikan secara langsung. Peran peserta didik dalam pembelajaran ini adalah mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing.

Pembelajaran inkuiri merupakan sebuah strategi yang langsung terpusat pada peserta didik di mana kelompok-kelompok peserta didik dibawa dalam persoalan maupun mencari jawaban atas pertanyaan sesuai dengan struktur dan prosedur yang jelas. Model pembelajaran ini bisa melatih para peserta didik untuk belajar mulai dari menyelidiki dan menemukan masalah hingga menarik kesimpulan. Model ini menjadikan peserta didik akan lebih banyak belajar mandiri untuk memecahkan permasalahan.

Pembelajaran inkuiri memiliki beberapa ciri, di antaranya:

1. Pertama, pembelajaran inkuiri menekankan kepada aktivitas peserta didik secara maksimal untuk mencari dan menemukan. Artinya, pembelajaran inkuiri menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar. Dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima materi perkuliahan melalui

penjelasan guru secara verbal, tetapi mereka berperan untuk menemukan sendiri inti dari materi perkuliahan itu sendiri.

2. Kedua, seluruh aktivitas yang dilakukan peserta didik diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (*self belief*). Dengan demikian, pembelajaran inkuiri menempatkan guru bukan sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi lebih diposisikan sebagai fasilitator dan motivator belajar. Aktivitas pembelajaran biasanya dilakukan melalui proses tanya jawab antara guru dan mahasiswa. Karena itu kemampuan guru dalam menggunakan teknik bertanya merupakan syarat utama dalam melakukan inkuiri. Guru dalam mengembangkan sikap inkuiri di kelas mempunyai peranan sebagai konselor, konsultan, teman yang kritis dan fasilitator. Ia harus dapat membimbing dan merefleksikan pengalaman kelompok, serta memberi kemudahan bagi kerja kelompok.
3. Ketiga, tujuan dari pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Dengan demikian, dalam pembelajaran inkuiri mahasiswa tidak hanya dituntut untuk menguasai materi perkuliahan, tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang dimilikinya. Siswa yang hanya menguasai pelajaran belum tentu dapat mengembangkan kemampuan berpikir secara optimal. Sebaliknya, mahasiswa akan dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya bila dia bisa menguasai materi.

Pembelajaran inkuiri mengacu pada prinsip-prinsip berikut ini: Pertama, berorientasi pada Pengembangan Intelektual. Tujuan utama dari pembelajaran inkuiri adalah pengembangan kemampuan berpikir. Dengan demikian, pembelajaran ini selain berorientasi kepada hasil belajar, juga berorientasi pada proses belajar. Kedua, prinsip interaksi. Proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses interaksi, baik interaksi antara siswa, maupun interaksi siswa dengan guru, bahkan interaksi antara siswa dengan lingkungan dengan lingkungan. Pembelajaran sebagai proses interaksi berarti menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar, tetapi sebagai pengatur lingkungan atau pengatur interaksi itu sendiri.

Ketiga prinsip bertanya. Peran dosen yang harus dilakukan dalam menggunakan pembelajaran ini adalah guru sebagai penanya. Sebab, kemampuan siswa untuk menjawab setiap pertanyaan pada dasarnya sudah merupakan sebagian dari proses berpikir. Dalam hal ini, kemampuan guru untuk bertanya dalam setiap langkah inkuiri sangat diperlukan. Di samping itu, pada pembelajaran ini juga perlu dikembangkan sikap kritis mahasiswa dengan selalu bertanya dan mempertanyakan berbagai fenomena yang sedang dipelajarinya.

Keempat, prinsip belajar untuk berpikir. Belajar bukan hanya mengingat sejumlah fakta, tetapi belajar adalah proses berpikir (*learning how to think*), yakni proses mengembangkan potensi seluruh otak. Pembelajaran berpikir adalah pemanfaatan dan penggunaan otak secara maksimal.

Kelima, prinsip keterbukaan. Pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang menyediakan berbagai kemungkinan sebagai hipotesis yang harus dibuktikan kebenarannya. Tugas guru adalah menyediakan ruang untuk memberikan

kesempatan kepada siswa mengembangkan hipotesis dan secara terbuka membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukannya.

Dalam menerapkan model pembelajaran inkuiri, terdapat beberapa langkah atau tahapan pembelajaran. Tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut:

1) Orientasi

Tahapan ini merupakan sebuah langkah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih responsif. Guru mengondisikan supaya siswa lebih siap dalam melaksanakan pembelajaran. Adapun yang dilakukan pada tahapan ini adalah: Menjelaskan tujuan, topik maupun hasil belajar yang dicapai oleh para peserta didik; Menjelaskan berbagai pokok kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran; dan Menjelaskan betapa pentingnya sebuah topik dan juga kegiatan belajar.

2) Merumuskan Masalah

Merumuskan masalah adalah langkah yang akan membawa para siswa ke sebuah persoalan yang harus dipecahkan. Jadi persoalan tersebut disajikan dengan menarik agar lebih menantang para siswa untuk memecahkannya. Konsep permasalahan tersebut harus mengandung konsep jelas sehingga bisa ditemukan atau dicari penyelesaiannya.

3) Meremuskan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban yang sifatnya sementara dalam sebuah permasalahan yang tengah dikaji. Hipotesis masih perlu di uji kebenarannya. Guru harus bisa mengembangkan kemampuan berpikir siswa dengan cara mendorongnya dalam merumuskan jawaban sementara serta merumuskan beberapa perkiraan yang mengarah pada jawaban yang sebenarnya.

4) Mengumpulkan Data

Tahap ini dilakukan untuk menjaring informasi yang diperlukan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Pengumpulan data adalah proses mental yang teramat penting untuk mengembangkan intelektual.

5) Menguji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mendapatkan jawaban yang bisa diterima berdasarkan data yang telah didapatkan dari proses pengumpulan data sebelumnya. Pengujian hipotesis sangat penting untuk melatih mengembangkan kemampuan berpikir logis atau rasional, di mana jawaban yang dipaparkan tidak hanya bersifat argumen tapi harus didukung dengan data yang kuat.

6) Menarik Kesimpulan

Tahap ini merupakan tahap akhir apabila jawaban sudah ditemukan dan kita bisa menarik beberapa kesimpulan atas permasalahan dan jawaban yang didupatkannya.

b. Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah merupakan suatu metode mengajar dengan cara peserta didik dihadapkan pada suatu masalah yang harus dipecahkannya berdasarkan data atau informasi yang akurat sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Pemecahan masalah adalah suatu proses mental dan intelektual dalam menemukan suatu masalah dan memecahkannya berdasarkan data dan informasi yang akurat sehingga dapat diambil kesimpulan yang tepat dan cermat.

Metode pemecahan masalah memberikan kesempatan peserta didik berperan aktif dalam mempelajari, mencari dan menemukan sendiri informasi atau data untuk diolah menjadi konsep, prinsip, teori, atau kesimpulan. Kemampuan

memecahkan masalah harus ditunjang oleh kemampuan penalaran, yakni kemampuan melihat hubungan sebab akibat.¹²

Metode pemecahan masalah banyak digunakan guru bersama dengan penggunaan metode lain. Belajar memecahkan masalah adalah suatu kegiatan di mana mahasiswa hendaknya terbiasa mengerjakan soal-soal dan latihan-latihan yang tidak hanya memerlukan ingatan saja. Di samping memberikan masalah-masalah yang menantang selama di kelas, guru dapat saja memulai proses pembelajarannya dengan mengajukan masalah yang cukup menantang dan menarik bagi siswa. Siswa dan guru kemudian bersama-sama memecahkan masalahnya sambil membahas teori-teori, definisi-definisi maupun rumus-rumus. Dengan menggunakan metode ini, dosen tidak memberikan informasi dulu, tetapi informasi diperoleh mahasiswa setelah memecahkan masalah.

Dengan demikian, metode pemecahan masalah adalah suatu cara menyajikan pembelajaran dengan mendorong siswa untuk mencari dan memecahkan suatu masalah dalam rangka pencapaian tujuan perkuliahan. Metode ini diciptakan seorang ahli didik berkebangsaan Amerika yang bernama John Dewey. Metode ini dinamakan *Problem Method* atau *Problem Solving Method*. Prinsip dasar dalam metode ini adalah perlunya aktivitas dalam mempelajari sesuatu. Keaktifan peserta didik di sekolah harus bermakna, artinya keaktifan yang disesuaikan dengan pekerjaan yang biasa dilakukan dalam masyarakat. Dengan penggunaan metode *problem solving*, siswa dapat bekerja dan berpikir sendiri, dengan demikian siswa dapat lebih mengingat dan memahami materi perkuliahannya.

¹² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Bumi Aksara, 2011), hal 152.

Secara umum langkah-langkah proses pembelajaran yaitu:

1) Tahap Pendahuluan

Guru memberikan informasi kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran dan pemberian motivasi agar siswa tertarik pada materi. Guru membentuk mahasiswa ke dalam kelompok yang sudah direncanakan. Mensosialisasikan kepada siswa tentang model pembelajaran yang digunakan dengan tujuan agar siswa dapat mengenal dan memahaminya. Guru memberikan apersepsi yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.

2) Tahap Pengembangan

Mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan apa yang akan dipelajari siswa dalam kelompok. Siswa diberi kesempatan untuk menyelesaikan soal bersama kelompoknya. Guru memantau kerja dari tiap-tiap kelompok dan membantu memilih soal-soal yang cocok dan membimbing mahasiswa yang mengalami kesulitan.

3) Tahap Penerapan

Setelah siswa selesai mengerjakan soal dan yakin dengan jawaban yang diperoleh, lembar jawaban dikumpulkan untuk dinilai. Memanggil nomor siswa secara acak untuk menjawab atau menyelesaikan soal, supaya semua siswa selalu mempersiapkan diri sebaik-baiknya. Guru dan siswa menjawab soal secara bersama-sama.

4) Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan memberikan tes prestasi berupa soal-soal yang harus dikerjakan siswa secara individual. Selanjutnya, menurut Gagne, pada tipe

belajar pemecahan masalah, pemecahan masalah dapat dilakukan secara individu atau kelompok. Hampir sama dengan pendapat di atas, kegiatan belajar pemecahan masalah biasanya meliputi lima langkah, yaitu:

- Merumuskan Masalah

Identifikasi masalah adalah suatu tahap permulaan dari penguasaan masalah di mana suatu objek tertentu dalam situasi tertentu dapat kita kenali sebagai suatu masalah. Identifikasi masalah bertujuan agar kita mendapatkan sejumlah masalah yang nantinya akan diselesaikan atau dicari cara penyelesaiannya.

- Merumuskan dan Membatasi Masalah

Pembatasan masalah ialah usaha untuk menetapkan batasan-batasan dari masalah yang akan dipecahkan. Batasan masalah ini berguna untuk mengidentifikasi faktor mana saja yang termasuk dalam ruang lingkup masalah dan yang tidak termasuk dalam ruang lingkup masalah.

- Menyusun Pertanyaan-pertanyaan

Pada tahap ini yang dilakukan adalah membuat pertanyaan-pertanyaan yang nantinya akan dijawab atau dicarikan jalan pemecahannya. Pertanyaan yang akan dibuat didasarkan atas identifikasi dan pembatasan masalah.

- Mengumpulkan Data

Pada tahap ini yang dilakukan adalah mengumpulkan data-data atau informasi yang akurat yang berhubungan dengan masalah yang akan diselesaikan.

- Merumuskan Jawaban atas Pertanyaan-pertanyaan serta kesimpulan

Dari pertanyaan-pertanyaan yang dibuat sebelumnya kita merumuskan jawaban berdasarkan data dan informasi yang ada, sehingga dapat diambil suatu kesimpulan.

Pembelajaran *problem solving* merupakan bagian dari pembelajaran berbasis masalah (PBL). Menurut Arends pembelajaran berdasarkan masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana peserta didik mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri.

Pada pembelajaran berbasis masalah peserta didik dituntut untuk melakukan pemecahan masalah-masalah yang disajikan dengan cara menggali informasi sebanyak-banyaknya, kemudian dianalisis dan dicari solusi dari permasalahan yang ada. Solusi dari permasalahan tersebut tidak mutlak mempunyai satu jawaban yang benar. Artinya peserta didik dituntut pula untuk belajar secara kritis. Peserta didik diharapkan menjadi individu yang berwawasan luas serta mampu melihat hubungan pembelajaran dengan aspek-aspek yang ada di lingkungannya. Langkah pembelajaran berbasis masalah adalah :

Tabel 1.1. Tahap Pembelajaran Berbasis Masalah

Tahap	Tingkah Laku Guru
Tahap 1 Orientasi siswa pada masalah.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi siswa untuk terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya.

Tahap 2 Mengorganisasikan siswa untuk belajar.	Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok.	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, seperti laporan, video dan model, dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Dari pendapat di atas, maka dapat disimpulkan metode pembelajaran *problem solving* adalah suatu penyajian materi pelajaran yang menghadapkan peserta didik pada persoalan yang harus dipecahkan atau diselesaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran ini peserta didik di haruskan melakukan penyelidikan autentik untuk mencari penyelesaian terhadap masalah yang diberikan. Mereka menganalisis dan mengidentifikasi masalah, mengembangkan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis informasi dan membuat kesimpulan.

c. Discovery

Model *Discovery Learning (DL)* mengacu kepada teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila peserta didik tidak disajikan dengan materi dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan peserta didik mengorganisasi sendiri. Sebagai model pembelajaran, *discovery learning* mempunyai prinsip yang sama dengan inkuiri (*inquiry*) dan *problem solving*. Tidak ada perbedaan yang prinsipil pada ketiga istilah ini.

Discovery learning lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Perbedaan *inkuiri* dan *problem solving* dengan *discovery Learning* ialah bahwa pada *discovery learning* masalah yang dihadapkan kepada peserta didik semacam masalah yang direkayasa oleh guru.

Dalam mengaplikasikan model pembelajaran *discovery learning*, guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Kondisi seperti ini ingin mengubah kegiatan belajar mengajar yang *teacher-oriented* menjadi *student-oriented*. Dalam *discovery learning*, dosen hendaknya memberikan kesempatan siswanya untuk menjadi seorang *problem solver*, seorang *scientist*, *historin*, atau ahli matematika. Bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, tetapi siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan.

Discovery learning dapat membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha

penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya, pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer, menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil, model pembelajaran ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri, menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalnya dan motivasi sendiri, model pembelajaran *discovery learning* ini dapat membantu mahasiswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya, berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan dosen pun dapat bertindak sebagai siswa, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi, membantu siswa menghilangkan skeptis (keraguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti, siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik, membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru, mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri, mendorong siswa berfikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri, memberikan keputusan yang bersifat intrinsik, situasi proses belajar menjadi lebih terangsang, proses belajar meliputi sesama aspeknya mengarahkan agar siswa menuju pada pembentukan manusia seutuhnya, meningkatkan tingkat penghargaan pada siswa, kemungkinan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar, dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.

Istilah *discovery learning* (belajar penemuan) diungkapkan pertama kali oleh Bruner. Baik *discovery learning* maupun *rote learning* bisa bermakna atau hafalan tergantung pada dikaitkan atau tidaknya pengetahuan baru dengan struktur kognitif peserta didik. Menjelaskan bahwa prinsip belajar yang tampak jelas *discovery learning* adalah materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk final, tetapi peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir.

Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *discovery learning*:

1) Langkah Persiapan

Langkah persiapan model pembelajaran penemuan (*discovery learning*) adalah sebagai berikut:

- a) Menentukan tujuan pembelajaran
- b) Melakukan identifikasi karakteristik mahasiswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya)
- c) Memilih materi perkuliahan
- d) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari mahasiswa secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi)
- e) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas, dan sebagainya untuk dipelajari siswa
- f) Mengatur topik-topik perkuliahan dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik
- g) Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa.

2) Pelaksanaan

a) *Stimulation* (stimulasi / pemberian rangsangan)

Pada tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Guru dapat memulai kegiatan dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan.

b) *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah)

Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda masalah yang relevan dengan bahan perkuliahan, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).

c) *Data collection* (pengumpulan data)

Ketika eksplorasi berlangsung, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan demikian siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri, dan sebagainya.

d) *Data Processing* (Pengolahan Data)

Menurut Syah pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh mahasiswa didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

e) *Verification* (pembuktian)

Pada tahap ini, siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang telah ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil pengolahan data. Pembuktian menurut Bruner bertujuan agar proses belajar dapat berjalan dengan baik dan kreatif. Dalam hal ini, guru hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dia jumpai dalam kehidupannya.

f) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)

Tahap generalisasi/menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi, maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

d. Metode Saintifik

Banyak para ahli yang meyakini bahwa melalui pendekatan saintifik/ilmiah, selain dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dalam mengkonstruksi

pengetahuan dan keterampilannya, juga dapat mendorong peserta didik untuk melakukan penyelidikan guna menemukan fakta-fakta dari suatu fenomena atau kejadian. Artinya, dalam proses pembelajaran, peserta didik diajarkan dan dibiasakan untuk menemukan kebenaran ilmiah, bukan sekadar beropini. Mereka dilatih untuk mampu berpikir logis dan sistematis, dengan menggunakan kapasitas berfikir tingkat tinggi (*high order thinking/HOT*).

Penerapan pendekatan saintifik/ilmiah dalam pembelajaran menuntut adanya perubahan *setting* dan bentuk pembelajaran tersendiri yang berbeda dengan pembelajaran konvensional. Beberapa metode pembelajaran yang dipandang sejalan dengan prinsip-prinsip pendekatan saintifik/ilmiah, antara lain metode: *Problem Based Learning*, *Project Based Learning*, Inkuiri/Inkuiri Sosial, dan *Group Investigation*. Metode-metode ini berusaha membelajarkan peserta didik untuk mengenal masalah, merumuskan masalah, mencari solusi atau menguji jawaban sementara atas suatu masalah/pertanyaan dengan melakukan penyelidikan (menemukan fakta-fakta melalui penginderaan), pada akhirnya dapat menarik kesimpulan dan menyajikannya secara lisan maupun tulisan.

5. Proses Berpikir Kreatif

Wallas dan Haefele mengungkapkan bahwa untuk menjadikan siswa berpikir kreatif, ada beberapa tahapan yang harus dilalui, yaitu:¹³

1. Persiapan (*preparation*)

¹³ Tuhana Taufiq Andrianto, *Cara Cerdas Melejitkan IQ Kreatifitas Anak*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013, hal. 105-106

Tahap ini otak mengumpulkan informasi dan data yang berfungsi sebagai dasar atau riset untuk karya kreatif yang sedang terjadi dengan berbagai kegiatan yang berfungsi mengumpulkan fakta, ide atau opini. Setelah informasi dikumpulkan dilakukan pengaturan atau pengolahan terhadap konsep-konsep yang merupakan bahan-bahan pemikiran untuk menimbulkan konsep baru.

2. Pengembangan (*incubation*)

Tahap istirahat masa penyimpanan informasi dan merenungkannya. Alam bawah sadar mengelolah atau mengambil alih informasi, menyampaikan dengan mengaitkan berbagai ide, termasuk penyejajarkan, mendukung/menggabungkan, mayoritas/memilih, membayakkan dan mempersempit atau mencari intisari ide.

3. Pencerahan

Tahap ini merupakan tahap saat inspirasi sebuah gagasan baru muncul dalam pikiran seakan-akan dari ketiadaan muncul dalam jawaban baru yang jitu.

4. Pengetesan/pembuktian (*verification*)

Tahap yang akhir ini merupakan tahap mengetes dan memberikan hipotesis apakah keputusan yang diambil tepat atau tidak.

Perkembangan berpikir kreatif pada peserta didik merupakan perubahan yang sangat mendasar dalam proses berpikir kreatif dan proses pembelajaran karena berkaitan dengan keberhasilan dalam proses belajar. Maka seorang pengajar sebaiknya mengerti tentang ciri-ciri pribadi Kreatif, Pendapat S.C Utami Munandar

mengemukakan ciri-ciri siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif yang tinggi sebagai berikut: ¹⁴

- a. Memiliki dorongan ingin tahu yang besar
- b. Sering mengajukan pertanyaan yang baik
- c. Sering banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah
- d. Bebas dalam menyatakan pendapat
- e. Tidak mudah terpengaruh orang lain
- f. Memiliki daya imajinasi kuat
- g. Memiliki tingkat orisinalitas tinggi
- h. Dapat bekerja sendiri
- i. Senang mencoba hal-hal baru

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar siswa yang kreatif akan berperan aktif seperti memperhatikan, tulis menulis, mengelurkan pendapat, mendengarkan, menggambar, melatih ketrampilan, memecahkan masalah dan sebagainya. Sedangkan siswa yang pasif tidak memberikan kontribusi yang lebih bagi dirinya ataupun orang lain dalam proses pembelajaran.

Kemudian yang dimaksud dengan upaya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa menurut pemahaman peneliti adalah usaha dalam menaikkan kecakapan dengan menggunakan potensi daya jiwa yang dimiliki oleh siswa agar mampu menciptakan gagasan baru.

¹⁴ Risy Amarta, *Agar Kamu Menjadi Pribadi Kreatif*, (Yogyakarta: Sinar Kejora, 2013), hal 42.

6. Metode Diskusi Kelompok

Metode berasal dari bahasa Yunani *metodos* yang berarti cara atau jalan yang ditempuh.¹⁵ Jadi, metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasi rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Menurut J.R. David menyebutkan bahwa *method is a way in archiecing something* (cara untuk mencapai sesuatu). Artinya, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplemasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.¹⁶

Metode diskusi menurut Killen adalah metode pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan. Tujuan utama metode ini adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan, serta membuat suatu keputusan.¹⁷ Kemudian yang perlu mendapatkan perhatian adalah hendaknya para siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam diskusi, karena semakin banyak siswa terlibat dan menyumbangkan pikirannya semakin banyak pula yang dapat mereka pelajaran dalam sebuah kelompok.¹⁸

Diskusi kelompok merupakan suatu proses yang teratur yang melibatkan sekelompok orang dalam interaksi tatap muka yang informal dengan berbagai

¹⁵ <http://id.wikipedia.org/wiki/Metode>

¹⁶ Abdul Masjid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal 193.

¹⁷ *Ibid*,...,hal 200

¹⁸ Surya Subroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah: Wawasan Baru, Beberapa metode Pendukung dan Beberapa Komponen Layanan Khusus*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hal 179.

pengalaman atau informasi, pengambilan kesimpulan atau pemecahan masalah¹⁹, sedangkan menurut Dewa Ketut Sukardi diskusi kelompok adalah suatu pertemuan dua orang atau lebih, yang ditunjukkan untuk saling tukar pengalaman dan pendapat, dan biasanya menghasilkan suatu keputusan bersama²⁰

Berdasarkan pengertian diskusi kelompok tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa metode diskusi kelompok yaitu suatu cara atau teknik bimbingan yang melibatkan sekelompok orang dalam interaksi tatap muka, dimana setiap anggota kelompok akan mendapatkan kesempatan untuk menyumbangkan pikiran masing-masing serta berbagai pengalaman atau informasi guna pemecahan masalah atau pengambilan keputusan bersama.

Ada beberapa macam jenis dalam metode diskusi atau kelompok antara lain²¹:

1. Diskusi kelas, disebut juga diskusi kelompok adalah proses pemecahan masalah yang dilakukan oleh seluruh anggota kelas sebagai peserta diskusi. Prosedur yang digunakan dalam jenis diskusi ini pertama, guru membagi tugas sebagai pelaksanaan diskusi, siapa yang menjadi moderator dan penulis. Kedua, sumber masalah(guru, siswa, atau ahli tertentu dari luar) memeparkan masalah yang harus dipecahkan selama 10-15 menit. Ketiga, siswa diberi kesempatan untuk menanggapi permasalahan setelah mendaftarkan pada moderator. Keempat, sumber masalah memberi tanggapan dan kelima, moderator meyimpulkan hasil diskusi.

¹⁹ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hal 94.

²⁰ Dewa Ketut Sukardi, *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal.220.

²¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2007), hal 175.

2. Diskusi kelompok kecil, dilakukan dengan membagi siswa dalam kelompok-kelompok. Jumlah anggota kelompok antara 3-5 orang. Pelaksanaannya dimulai dengan guru menyajikan permasalahan secara umum, kemudian masalah tersebut dibagi-bagi kedalam submasalah yang harus dipecahkan oleh setiap kelompok kecil. Selesai diskusi dalam kelompok kecil, ketua kelompok menyajikan hasil diskusinya.
3. Simposium adalah metode mengajar dengan membahas suatu persoalan dipandang dari berbagai sudut pandangan berdasarkan keahlian. Simposium dilakukan untuk memeberrikan pandangannya tentang masalah yang dibahas, maka simposium diakhiri dengan pembacaan kesimpulan hasil kerja tim perumus yang telah di tentukan sebelumnya.
4. Diskusi panel adalah diskusi pembahasan suatu masalah yang dilakukan oleh beberapa orang penelis yang biasanya terdiri dari 4-5 orang di hadapan audiens. Diskusi panel berbeda dengan jenis diskusi lainnya. Dalam diskusi panel audiens tidak terlibat secara langsung, tetapi berperan hanya sekedar peninjau para penelis yang sedang melaksanakan diskusi. Oleh sebab itu, agar diskusi panel efektif perlu digabungkan dengan metode lain, misalnya dengan metode penguasaan. Siswa disuruh untuk merumuskan hasil pembahasan dalam diskusi.

Dilihat dari pengorganisaian materi pembelajaran, terdapat perbedaan yang sangat prinsip pada metode diskusi dibandingkan dengan metode-metode lainnya seperti metode ceramah dan demonstrasi. Materi pelajaran dalam metode ceramah dan demonstrasi sudah diorganisir sedemikian rupa sehingga guru tinggal menyampaikannya, sedangkan metode diskusi tidak diorganisir sebelumnya serta

tidak disajikan secara langsung kepada siswa sendiri karena tujuan utama metode ini bukan hanya sekedar hasil belajar, tetapi lebih penting adalah proses belajar.²²

Agar suasana belajar siswa aktif dapat tercapai, maka diskusi dapat menggunakan variasi model-model pembelajaran menarik dan meotivasi siswa.

Menurut Suryosubroto menyebutkan bahwa diskusi diperlukan atau digunakan apabila guru hendak:²³

- a. Memanfaatkan berbagai kemampuan yang ada pada siswa
- b. Memberi kesempatan pada siswa untuk mengeluarkan kemampuannya
- c. Mendapatkan balikan dari siswa apakah tujuan telah di capai
- d. Membantu siswa belajar berpikir kritis
- e. Membantu siswa belajar menilai kemampuan dan peranan diri sendiri maupun teman-teman
- f. Membantu siswa menyadari dan mampu merumuskan berbagai masalah sendiri maupun dari pelajaran sekolah
- g. Mengembangkan motivasi untuk belajar lebih lanjut.

Adapun kegiatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan metode diskusi adalah sebagai berikut:²⁴

- 1) Menetapkan suatu problem yang akan didiskusikan atau guru meminta kepada siswa untuk mengemukakan suatu pokok atau problem yang akan didiskusikan
- 2) Menjelaskan tujuan diskusi

²² *Ibid*,..., hal. 200-201.

²³ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progesif*, (Jakarta: Kencana. 2010), hal 123.

²⁴ Suharsimi Arikunto, dkk, *Prosedural Penelitian*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), hal. 134.

- 3) Memberikan ceramah dengan diselingi tanya jawab mengenai materi pelajaran yang didiskusikan
- 4) Mengatur giliran pembicaraan agar tidak semua siswa serentak berbicara mengeluarkan pendapat
- 5) Menjaga suasana kelas dan mengatur setiap pembicara agar seluruh kelas dapat mendengarkan apa yang sedang dikemukakan
- 6) Mengatur giliran berbicara agar jangan ada siswa yang berani dan berambisi menonjolkan diri saja yang menggunakan kesempatan untuk mengeluarkan pendapatnya
- 7) Mengatur agar sifat dan isi pembicaraan tidak meyimpang dari pokok problem
- 8) Mencatat hal-hal yang menurut guru harus segera dikorelasikan yang memungkinkan siswa tidak menyadari pendapat yang salah
- 9) Selalu berusaha agar diskusi berlangsung antara siswa dengan siswa. Guru bukan lagi menjadi pembicaraan utama melainkan menjadi pengatur pembicaraan.

7. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Pendidikan Agama Islam disekolah meliputi beberapa aspek Al-Quran Hadist, keimanan, ahlak, ibadah/ muamalah dan tarihk. Di madrasah, aspek-aspek tersebut dijadikan sebagai sub-sub mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang meliputi: mata pelajaran Al quran hadist, fiqih, akidah akhlak, dan sejarah kebudayaan Islam. Hubungan antara satu pelajaran dengan pelajaran lain saling berkaitan dan diibaratkan sebagai satu mata rantai.

Sejarah yang dimaksud dalam Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah studi tentang riwayat hidup Rosulullah SAW, sahabat-sahabat dan imam-imam pemberi petunjuk yang diceritakan kepada murid-murid sebagai contoh teladan yang utama dari tingkah laku manusia yang ideal, baik dalam kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial. Dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam merupakan perkembangan perjalanan hidup manusia Muslim dari masa ke masa dalam usaha bersayari'ah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan yang dilandasi oleh akidah.

Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dalam kurikulum Madrasah Aliyah adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengamatan dan pembiasaan.

2. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam setidaknya memiliki beberapa tujuan antara lain sebagai berikut:

- a. Peserta didik yang membaca sejarah adalah untuk menyerap unsure-unsur keutamaan dari padanya agar mereka dengan senang hati mengikuti tingkah laku para Nabi dan orang-orang shaleh dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Pelajaran sejarah merupakan contoh teladan baik bagi umat Islam yang meyakini dan merupakan sumber syariah yang besar,

- c. Studi sejarah dapat mengembangkan iman, mensucikan moral, membangkitkan patriotisme dan mendorong untuk berpegang pada kebenaran serta setia kepadanya.
- d. Pembelajaran sejarah akan memberikan contoh teladan yang sempurna kepada pembinaan tingkah laku manusia yang ideal dalam kehidupan pribadi dan sosial anak-anak dan mendorong mereka untuk mengikuti teladan yang baik, dan bertingkah laku seperti Rasul.²⁵
- e. Untuk pendidikan akhlak, selain mengetahui perkembangan agama Islam seluruh dunia.

3. Fungsi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) setidaknya memiliki tiga fungsi sebagai berikut:

a. Fungsi edukatif

Melalui sejarah peserta didik ditanamkan menegakkan nilai, prinsip, sikap hidup yang luhur dan Islami dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.

b. Fungsi keilmuan.

Peserta didik memperoleh pengetahuan yang memadai tentang masa lalu Islam dan kebudayaannya.

c. Fungsi transformasi.

Sejarah merupakan salah satu sumber yang sangat penting dalam rancang transformasi masyarakat.

B. Penelitian Terdahulu

²⁵ Thoha, Chabib dkk. . setelah anak melakukan pembelajaran dengan metode *Metodologi Pengajaran Agama*, (Semarang: Pustaka Pelajar, 1999), h.222-223

1. Skripsi yang ditulis oleh Tatik Maryati, mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2013, dengan judul *Penerapan Metode Diskusi Partisipatif Untuk Meningkatkan Minat Baca Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Tentang Sumber Daya Alam Kelas IV MI Guppi Saptosari Tahun Pelajaran 2012/2013*. Skripsi ini merupakan penelitian tindak kelas (PTK) atau *classroom action research* (CAR) dengan memakai pendekatan kualitatif sedangkan teknik digunakan adalah angket, wawancara (interview), pengamatan (observasi) dan dokumentasi. Penelitian ini menunjukkan bahwa pelajaran dengan penerapan metode diskusi partisipatif dapat meningkatkan minat baca siswa kelas IV MI GUPPI saptosari. Setelah anak melakukan pembelajaran dengan metode diskusi partisipatif, anak termotivasi untuk lebih meningkatkan minat baca yang berkaitan dengan materi sumberdaya alam serta mampu melakukan dan menguasai materi diskusi dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran dengan metode diskusi partisipatif dengan menggunakan II siklus, telah menunjukkan minat baca siswa dengan sumber daya alam di MI GUPPI Saptosari melalui metode ini mengalami peningkatan walaupun belum bisa maksimal²⁶.
2. Skripsi yang ditulis oleh Sholihul Affandi, mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2014, dengan judul *Upaya Guru Dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dengan Metode Diskusi Kelompok Pada Mata Pelajaran*

²⁶ Tatik Maryati, "Penerapan Metode Diskusi Partisipatif Untuk Meningkatkan Minat Baca Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Tentang Sumber Daya Alam Kelas IV MI GUPPI Saptosari Tahun Pelajaran 2012/2013" Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013, hal vii

Aqidah Akhalak Kelas XI MAN Wates Kulun Progo Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014. Skripsi ini merupakan penelitian Kualitatif dengan metode pendekatan fenomenologi. Pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan memberikan makna terhadap data yang telah berhasil dikumpulkan dan dari makna itulah dapat ditarik kesimpulan. Pemeriksaan uji keabsahan data dilakukan dengan menggunakan triangulasi data yaitu membandingkan data hasil pengamatan langsung (observasi) dengan data hasil wawancara dan hasil yang berkaitan. Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran dengan metode diskusi kelompok menunjukkan kemampuan berpikir kreatif siswa cukup meningkat dimana dengan metode tersebut banyak siswa yang mampu mengembangkan pengetahuannya. Namun masih ada beberapa siswa yang tidak menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif membuat guru harus lebih memperhatikan tingkat keaktifan siswa ketika proses diskusi.²⁷

3. Dian Utama Wati dan Arifin Rahman, *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Mata Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dikelas VIIA SMP Negeri 2 Lamongan*, Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik pengumpulan data berupa test, observasi dan angket sebagai penunjang data. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif persentasi. Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran guru dalam pelaksanaan pembelajarannya telah sesuai dengan sintak

²⁷ Sholihul Affandi. "Upaya Guru Dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dengan Metode Diskusi Kelompok Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhalak Kelas XI MAN Wates Kulun Progo Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014" Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014, hal ix

pembelajaran berbasis masalah. Dimulai dari guru mengawali kegiatan belajar mengajar, menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan pre test pada siswa, menyampaikan materi pembelajaran, membentuk kelompok diskusi, mengamati siswa berdiskusi dalam kelompok, mengamati kegiatan presentasi hasil diskusi kelompok, melakukan evaluasi dan menyimpulkan hasil diskusi bersama dengan siswa, memberikan post test untuk dikerjakan oleh siswa hingga menutup atau mengakhiri kegiatan belajar mengajar. Dan berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan dari 26,67%, meningkat menjadi 86,67%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan penerapan model pembelajaran berbasis masalah telah berhasil dilaksanakan.²⁸

4. Suparman dan Dwi Nastuti Husen, *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Penerapan Model Problem Based Learning*, jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu suatu penelitian yang meliputi tindakan-tindakan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas suatu sistem pembelajaran dan praktek-praktek yang terdapat dalam sistem tersebut, instrument yang digunakan berupa test soal materi pencemaran lingkungan yang terintegrasi dengan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menjawab soal yang berhubungan dengan materi pencemaran lingkungan. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada konsep pencemaran lingkungan dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas VII-3 SMP Negeri kota Tidore Kepulauan. Hasil berpikir kreatif siswa siklus 1 adalah 12,9 dengan

²⁸ Dian Utama Wati dan Arifin Rahman, *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Mata Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dikelas VIIA SMP Negeri 2 Lamongan*, Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan No 1 Vol 1 Tahun 2013. hal 257

kategori kreatif, sedangkan pada siklus II adalah 15,1 dengan kategori sangat kreatif.²⁹

Tabel. 2.2
Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	Judul Peneliti	Hasil Peneliti
Tatik Maryati	Penerapan Metode Diskusi Partisipatif Untuk Meningkatkan Minat Baca Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Tentang Sumber Daya Alam Kelas IV MI Guppi Saptosari Tahun Pelajaran 2012/2013	Siswa menunjukkan minat baca dengan sumber daya alam di MI GUPPI Saptosari melalui metode diskusi partisipatif mengalami peningkatan walaupun belum bisa maksimal
Perbedaan: Penelitian yang dilakukan oleh Tatik Maryani menggunakan metode diskusi partisipatif sedangkan penulis menggunakan metode diskusi kelompok dan dalam penelitiannya Tatik Maryati bertujuan untuk meningkatkan minat baca dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam sedangkan penulis bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif.		

Sumber: Hasil kajian penulis, 2018

Nama Peneliti	Judul Peneliti	Hasil Peneliti
Sholihul Affandi	Upaya Guru Dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dengan Metode Diskusi	Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran dengan metode diskusi kelompok menunjukkan

²⁹ Suparman dan Dwi Nastuti Husen, *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Penerapan Model Problem Based Learning*, Jurnal Vol 3 No (2) Maret 2015. hal 367- 371

	Kelompok Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI MAN Wates Kulun Progo Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014	kemampuan berpikir kreatif siswa cukup meningkat dimana dengan metode tersebut banyak siswa yang mampu mengembangkan pengetahuannya. Namun masih ada beberapa siswa yang tidak menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif membuat guru harus lebih memperhatikan tingkat keaktifan siswa ketika proses diskusi
--	---	--

Perbandingan: Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sholihul Affandi ia bertujuan untuk mengetahui upaya yang dilakukan guru Aqidah Akhlak dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor keberhasilan metode diskusi dalam upaya peningkatan kemampuan berpikir kreatif sedangkan penulis memiliki tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui bagaimana karakteristik berpikir kreatif dengan metode diskusi kelompok pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, bagaimana strategi peningkatan kemampuan berpikir kreatif dengan metode diskusi kelompok pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dan bagaimana proses peningkatan kemampuan berpikir kreatif dengan metode diskusi kelompok pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam

Sumber: Hasil kajian penulis, 2018

Nama Peneliti	Judul Peneliti	Hasil Peneliti
Dian Utama Wati dan Arifin Rahman	Meningkatkan Kemampuan Berpikir	Berdasarkan hasil analisis data

	<p>Kretif Siswa Dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Mata Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dikelas VIIA SMP Negeri 2 Lamongan</p>	<p>menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan dari 26,67%, meningkat menjadi 86,67%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan penerapan model pembelajaran berbasis masalah telah berhasil dilaksanakan</p>
<p>Perbandingan: Data dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik pengumpulan data tes, observasi dan angket sebagai penunjang data, sedangkan penulis menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dokumentasi.</p>		

Sumber: Hasil kajian penulis, 2018

Nama Peneliti	Judul Peneliti	Hasil Peneliti
<p>Suparman dan Dwi Nastuti Husen</p>	<p>Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Penerapan Model Problem Based Learning</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa, penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Hasil ini dibuktikan dengan</p>

		<p>adanya peningkatan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa disiklus I dan siklus II. Hasil berpikir kreatif siswa pada siklus I adalah 12,9 dengan kategori kreatif sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 15,1 dengan kategori sangat kreatif.</p>
<p>Perbandingan: Pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan instrument yang digunakan berupa test soal materi pencemaran lingkungan sedangkan penulis menggunakan penelitian Kualitatif dan dengan instrument yang digunakan berupa observasi, wawancara, dokumentasi dengan mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam</p>		

Sumber: Hasil kajian penulis, 2018

PARADIKMA

Bagan dari beberapa tahapan yang harus dilalui untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif

Dari bagan diatas memperlihatkan apa yang ingin diteliti oleh peneliti, yaitu melihat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa berdasarkan metode diskusi kelompok dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dari diri siswa. Dalam

penelitian ini peneliti memiliki fokus masalah, 1). Bagaimana karakteristik berpikir kreatif siswa 2). Bagaimana strategi peningkatan berpikir kreatif siswa 3). Bagaimana proses peningkatan berpikir kreatif siswa, dari ketiga fokus tersebut keseluruhan menggunakan metode diskusi kelompok pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sedangkan teori yang digunakan menggunakan teori yang diungkapkan oleh Wallas dan Haefele yang memiliki tahapan, 1). Persiapan (*Preparation*) 2). Pengembangan (*Incubation*) 3). Pencerahan 4). Pengetesan/pembuktian (*Verification*) Peningkatan kemampuan Berpikir kreatif dapat juga dipandang sebagai suatu proses yang digunakan ketika seseorang individu mempersiapkan dan mengembangkan suatu ide baru dalam memahami materi. Ide baru tersebut merupakan gabungan ide-ide sebelumnya yang belum pernah diwujudkan.